KLAX™

ENGLISH

The concept is simple – catch the different coloured tiles as they advance towards you and flip each tile into one of five bins. The object is to make Klaxes: these are same coloured stacks of tiles, Horizontals, Diagonals and Rows of three. Once a Klax is made the tiles disappear, causing any tiles on top to drop down and replace them. For bonus points, set up the tiles to cause a chain reaction of Klaxes. Your paddle can hold a maximum of 5 tiles and once full, tiles will just drop past it. Similarly, each bin can hold 5 tiles, and when full you will not be able to flip any more tiles into it.

The 'drop meter' in the centre of the screen shows how many tiles you failed to catch. Should you drop more tiles than you are allowed, or if all the bins become full at the same time, the game will end.

A tile that flashes multiple colours is a 'wild' tile – capable of forming part of a number of Klaxes. For example, if you flipped a wild tile onto a stack of 2 blue tiles and it fell beside a horizontal line of 2 green tiles, both blue and green Klaxes would be made, and all 5 tiles would disappear.

A speed up option is available which causes all the tiles on screen to hurtle towards you at high speed. Alternatively, use the Throw Option to flip a tile back up the screen in order to pick up a tile of another colour. Beware! You can only throw one tile at a time, and it will still come rolling back with all the other tiles as well!

The game is played by completing Wave after Wave. Each Wave has its own set of criteria for you to meet such as surviving for a certain number of tiles, or getting a set number of diagonal Klaxes. You will be told about these at the beginning of each wave.

Remember, the harder the Klax the more points you score. For example, diagonal Klaxes are worth more than vertical or horizontal ones.

On Atari ST, Amiga, IBM PC versions two players can play simultaneously with a vertical split screen. Simply follow the on-screen instructions.

Control Keys

Joystick:

Left	Move left	Fire Button	Flip tile into bin
Right	Move right	Space Bar	Pause
Up	Throw tile	'S' Key	Sound on/off
Down	Speed up		

Atari ST, Amiga and IBM PC
Player 1 keys or Joystick 1
Player 2 Joystick 0

Z	Move left	L	Speed up
X	Move right	Space Bar	Flip tile into bin
P	Throw tile	F1	Pause

Commodore 64, Amstrad, Spectrum and MSX

O	Move left	Space bar	Flip tile into bin
P	Move right	M	Pause
Q	Throw tile	S	Sound on/off
A	Speed up		

BBC

Z	Move left	RETURN	Flip tile into bin
X	Move right	P	Pause
:	Throw tile	Q	Sound on/off
/	Speed up		

LOADING INSTRUCTIONS – Cassette

Commodore 64 Cassette: Hold down the SHIFT key and press RUN/STOP
Amstrad Cassette: Hold down the CTRL key and press ENTER. If you have a disk drive attached type | TAPE first (| is obtained by pressing Shift and '@' key).
Spectrum 48K: Type LOAD"" and press ENTER
Spectrum 128K: Use LOADER Option.
BBC Cassette: Type CHAIN "" and press RETURN.
If you have a disk drive attached first type *TAPE.
MSX Cassette: BLOAD "CAS:", R

LOADING INSTRUCTIONS – Disk

Amiga and Atari ST: Insert Disk and switch on machine.
IBM PC: BOOT with MS-DOS, at A> prompt insert game disk and type Klax
Commodore 64 Disk: Type LOAD"*",8,1
Amstrad CPC Disk: Type | CPM (| is obtained by pressing shift and '@' key.
Spectrum +3 Disk: Use LOADER OPTION
BBC Disk: Hold down SHIFT and press BREAK key.

FRANÇAIS

Concept:

Le concept est simple – attrapez les carreaux de couleurs différentes au fur et à mesure qu'ils se rapprochent de vous et faites tomber chaque carreau dans l'un des cinq coffres. L'objectif consiste à faire des Klax : il s'agit de piles de carreaux de la même couleur, piles horizontales, piles diagonales et rangées de trois. Une fois que vous avez fait un Klax, les carreaux disparaissent, faisant tomber tous carreaux se trouvant dessus pour les remplacer. Pour obtenir des primes, disposez les carreaux de façon à provoquer une réaction en chaîne des Klax. Vous pouvez mettre un maximum de 5 carreaux sur vôtre pagaie et, une fois chargée, les carreaux tomberont simplement à côté. De même, chaque coffre peut contenir 5 carreaux et, lorsqu'il est plein, vous ne pourrez plus faire tomber de carreaux dedans.

Le "compteur des chutes" au centre de l'écran montre combien de carreaux vous avez manqué d'attraper. Si vous laissez tomber plus de carreaux que vous n'en avez le droit ou si tous les coffres se remplissent en même temps, ce sera la fin du jeu.

Un carreau de couleurs multiples qui clignote est un carreau "sauvage" – capable de faire partie de plusieurs Klax. Par exemple, si vous faisiez tomber un carreau sauvage sur une pile de 2 carreaux bleus et qu'il tombait à côté d'une ligne horizontale de 2 carreaux verts, les Klax bleus et verts seraient faits, et les 5 carreaux disparaîtraient.

Une option Speed-Up est disponible qui fait que tous les carreaux à l'écran avancent vers vous à grande vitesse. Ou bien, utilisez l'option Throw pour faire remonter un carreau sur l'écran pour ramasser un carreau d'une autre couleur. Méfiez-vous! Vous ne pouvez lancer qu'un carreau à la fois et, de plus, il reviendra en roulant avec tous les autres carreaux!

Le jeu est joué en faisant une Vague après l'autre. Chaque Vague vous offre sa propre série de critères à respecter tels que la survie pendant le passage d'un certain nombre de carreaux, ou l'obtention d'un nombre déterminé de Klax diagonaux. On vous donnera des détails au début de chaque Vague.

N'oubliez pas que plus le Klax est difficile, plus vous marquez de points. Par exemple, les Klax diagonaux valent plus que les Klax verticaux ou horizontaux.

Sur les versions Atari ST, Amiga et IBM PC, deux joueurs peuvent jouer simultanément avec un écran divisé verticalement. Il vous suffit de suivre les instructions à l'écran.

Touches de commande :

Joystick:

Vers la gauche	Déplacement vers la gauche
Vers la droite	Déplacement vers la droite
Vers le haut	Lancement d'un carreau
Vers le bas	Accélération
Bouton de tir	Chute d'un carreau dans un coffre
Barre d'espace	Pause
Touche S	Effets sonores marche/arrêt

Atari ST, Amiga et IBM PC
Joueur 1 touches ou Joystick 1
Joueur 2 Joystick 0

Z	Déplacement vers la gauche
X	Déplacement vers la droite
P	Lancement d'un carreau
L	Accélération
Barre d'espace	Chute d'un carreau dans un coffre
F1	Pause

Commodore 64, Amstrad, Spectrum et MSX

O	Déplacement vers la gauche
P	Déplacement vers la droite
Q	Lancement d'un carreau
A	Accélération
Barre d'espace	Chute d'un carreau dans un coffre
M	Pause
S	Effets sonores marche/arrêt

BBC

Z	Déplacement vers la gauche
X	Déplacement vers la droite
:	Lancement d'un carreau
/	Accélération
Touche de validation	Chute d'un carreau dans un coffre
P	Pause
Q	Effets sonores marche/arrêt

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT – Cassette

Cassette Commodore 64: Maintenez SHIFT en position enfoncée et appuyez sur RUN/STOP.
Cassette Amstrad : Maintenez CTRL en position enfoncée et appuyez sur ENTER. Si vous avez un lecteur de disquette, tapez d'abord |TAPE (| est obtenu en appuyant sur SHIFT et '@').
Spectrum 48K : Tapez LOAD"" et appuyez sur ENTER.
Spectrum 128K : Utilisez l'option LOADER.
Cassette BBC : Tapez CHAIN "" et appuyez sur RETURN.
Si vous avez un lecteur de disquette, tapez d'abord *TAPE.
Cassette MSX: BLOAD "CAS:", R

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT – Disquette

Amiga et Atari ST : Introduisez la disquette et allumez la machine.
IBM PC: Lancez avec MS-DOS, au signal A›, introduisez la disquette de jeu et tapez KLAX
Disquette Commodore 64 : Tapez LOAD"*",8,1
Disquette Amstrad CPC : Tapez |CPM (| est obtenu en appuyant sur SHIFT et "@")
Disquette Spectrum +3 : Utilisez l'option LOADER
Disquette BBC : Maintenez SHIFT en position enfoncée et appuyez sur BREAK

DEUTSCH

Konzept:

Das Konzept ist einfach – leite die verschiedenfarbigen Kacheln, die auf dich zukommen, in eine von fünf Tonnen. Das Ziel ist dabei, 'Klaxe' zu bauen – gleichfarbige Kachelreihen, horizontale, diagonale und Dreierreihen. Sobald ein Klax gebaut ist, verschwinden die betreffenden Kacheln. Dadurch fallen etwaige andere, die oben drauf lagen, herunter und nehmen ihren Platz ein. Extrapunkte gibt es, wenn es Dir gelingt, die Kacheln so aufzubauen, daß es zu einer Klax-Kettenreaktion kommt. Dein Schläger kann maximal 5 Kacheln aufnehmen. Wenn er voll ist, kann er keine mehr fangen. Auch die Tonnen können bloß 5 Kacheln aufnehmen – wenn die voll sind, kannst Du keine mehr hineinwerfen.

Die Anzeige in der Mitte des Bildschirms zeigt Dir, wie viele Kacheln Dir entwischt sind. Wenn Du mehr Kacheln fallen läßt, als erlaubt ist, oder wenn alle Tonnen gleichzeitig voll sind, ist das Spiel zu Ende.

Eine Kachel, die vielfarbig aufleuchtet, ist eine Jokerkachel – sie paßt in mehrere Klaxe, Wenn Du zum Beispiel eine Jokerkachel auf einen Stapel von zwei blauen Kacheln abwirfst, und sie landet neben einer waagerechten Reihe von 2 grünen Kacheln, dann kommt ein blauer und ein grüner Klax zustande, und alle 5 Kacheln verschwinden.

Es gibt auch eine Beschleunigungsoption, bei der die Kacheln auf dem Bildschirm in hohem Tempo auf Dich zugesaust kommen. Du kannst auch die Wurfoption nutzen, das heißt, eine Kachel zeitweilig wieder hochwerfen, um eine andersfarbige Kachel zu fangen. Aber Vorsicht! Du kannst nur eine Kachel auf einmal hochwerfen, und sie kommt natürlich mit den anderen Kacheln wieder angerollt.

Bei dem Spiel muß man eine Welle nach der anderen absolvieren. Jede Welle stellt besondere Herausforderungen an Dich: Du mußt zum Beispiel eine bestimmte Anzahl von Kacheln bewältigen, oder eine bestimmte Anzahl von diagonalen Klaxen bauen. Zu Beginn jeder Welle wirst Du erfahren, wie die Aufgabe lautet.

Denk dran: je komplizierter der Klax, desto mehr Punkte gibt es dafür. Diagonale Klaxe sind zum Beispiel mehr wert als senkrechte oder waagerechte.

Bei den Versionen für den Atari ST, den Amiga und IBM PCs können zwei Spieler gleichzeitig auf einem senkrecht geteilten Bildschirm spielen. Einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

Bedienung:

Joystick:

Links	Nach links	Feuerknopf	Abwurf in Tonne
Rechts	Nach rechts	Leertaste	Pause
Vor	Kachel werfen	'S'-Taste	Ton ein/aus
Zurück	Beschleunigen		

Atari ST, Amiga und IBM PC
Spieler 1 Tasten oder Joystick 1
Spieler 2 Joystick 0

Z	Nach links	L	Beschleunigen
X	Nach rechts	Leertaste	Abwurf in Tonne
P	Kachel werfen	F1	Pause

Commodore 64, Amstrad, Spectrum und MSX

O	Nach links	Leertaste	Abwurf in Tonne
P	Nach rechts	M	Pause
Q	Kachel werfen	S	Ton ein/aus
A	Beschleunigen		

BBC

Z	Nach links	EINGABE	Abwurf in Tonne
X	nach rechts	P	Pause
:	Kachel werfen	Q	Ton ein/aus
/	Beschleunigen		

LADEANWEISUNGEN – Kassette

Commodore 64 Kassette: SHIFT-Taste und RUN/STOP gleichzeitig drücken.
Amstrad Kassette: CTRL-Taste und ENTER gleichzeitig drücken. Bei angeschlossenem Diskettenlaufwerk zuerst |TAPE eintippen (| erhält man, indem man die SHIFT-Taste und die @-Taste gleichzeitig drückt).
Spectrum 48K: LOAD "" tippen und ENTER drücken.
Spectrum 128K: Loader-Option verwenden.
BBC Kassette: CHAIN"" tippen und RETURN drücken. Bei angeschlossenem Diskettenlaufwerk zuerst *TAPE eintippen.
MSX Kassette: BLOAD "CAS:", R

LADEANWEISUNGEN – Diskette

Amiga und Atari ST: Diskette einlegen und Computer einschalten.
IBM PC: MS-DOS laden, beim A>-Prompt Spieldiskette einlegen und KLAX tippen
Commodore 64 Diskette: LOAD"*",8,1 tippen
Amstrad CPC Diskette: |CPM tippen (| erhält man, indem man die SHIFT-Taste und die @-Taste gleichzeitig drückt)
Spectrum +3 Diskette: LOADER-Option verwenden
BBC-Diskette: SHIFT-Taste zusammen mit BREAK-Taste drücken

ITALIANO

Concetto:

Il concetto è semplice – catturate le varie piastre di vari colori mentre avanzano verso di voi e gettatele in uno dei cinque secchi. L'obiettivo è di creare dei Klax: cioè pile di tre piastre Orizzontali, Diagonali o in Linea. Una volta completati, i Klax spariscono dallo schermo e vengono sostituiti dalle piastre soprastanti che cadono verso il basso. Per un maggiore punteggio organizzate le piastre in modo da causare una reazione a catena dei Klax. La vostra barra può reggere un massimo di 5 piastre ed una volta piena le altre piastre che passano andranno perdute. Ciascun secchio può contenere un massimo di 5 piastre, una volta pieno non è più possibile farvi cadere altre piastre.

Il contatore al centro dello schermo indica quante piastre sono andate perdute. Qualora vada a perdersi un numero di piastre maggiore al numero consentito, o qualora tutti i secchi dovessero riempirsi allo stesso tempo il gioco terminerà.

Una piastra che lampeggia cambiando da un colore all'altro è una piastra selvaggia – capace di formar parte di più di un Klax. Per esempio, se avete gettato una piastra selvaggia su di una pila di 2 piastre azzurre ed andasse a cadere accanto ad una linea orizzontale di 2 piastre verdi verrebbero formati sia un Klax azzurro che un Klax verde e scomparirebbero tutte e cinque le piastre.

E' inoltre disponibile una Opzione Accelerazione per cui che le piastre vengono scaraventate verso di voi a grande velocità. Potete anche usare l'Opzione Gettata per gettare la piastra verso l'alto in modo da catturare una piastra di un altro colore. Attenzione però, potete gettare solo una piastra alla volta e comunque la vedrete ritornare verso di voi assieme a tutte le altre piastre!

Il gioco consiste nel completare Onda dopo Onda. Ciascuna Onda ha una serie di criteri da soddisfare quali sopravvivere per un certo numero di piastre oppure catturare un certo numero di piastre. All'inizio di ogni Onda verranno esposti i criteri da soddisfare.

Ricordate, più difficile è comporre il Klax più punti otterrete. Per esempio, i Klax diagonali valgono più dei Klax verticali o orizzontali.

Nelle versioni Atari ST, Amiga e IBM PC due giocatori possono giocare contemporaneamente su di uno schermo diviso verticalmente in due. Basta seguire le istruzioni sullo schermo.

Tasti di Controllo:

Joystick:

Sinstra	Per spostarsi a sinistra
Destra	Per spostarsi a destra
Su	Per gettare la piastra verso l'alto
Giù	Per accelerare
Tasto FIRE	Per gettare la piastra nel secchio
Barra Spaziatrice	Pausa
Tasto 'S'	Per accendere/smorzare il suono

Atari ST, Amiga e IBM PC

Giocatore 1 tasti o Joystick 1
Giocatore 2 Joystick 0

Z	Per spostarsi a sinistra
X	Per spostarsi a destra
P	Per gettare la piastra verso l'alto
L	Per accelerare
Barra spaziatrice	Per gettare la piastra nel secchio
F1	Pausa

Commodore 64, Amstrad, Spectrum e MSX

O	Per spostarsi a sinistra
P	Per spostarsi a destra
Q	Per gettare la piastra verso l'alto
A	Per accelerare
Barra spaziatrice	Per gettare la piastra nel secchio
M	Pausa
S	Per accendere/smorzare il suono

BBC

Z	Per spostarsi a sinistra
X	Per spostarsi a destra
:	Per gettare la piastra verso l'alto
/	Per accelerare
Tasto di ritorno al margine	Per gettare la piastra nel secchio
P	Pausa
Q	Per accendere/smorzare il suono

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO – Cassetta

Cassetta Commodore 64: Tenete premuto il tasto delle SHIFT e premete RUN/STOP
Cassetta Amstrad: Tenete premuto il tasto CTRL e premete ENTER.
Qualora abbiate un'unità disco collegata battete prima | TAPE (il simbolo | si ottiene premendo il tasto delle SHIFT ed il tasto '@').
Spectrum 48K: Battete LOAD"" e premete ENTER.
Spectrum 128K: Utilizzate l'Opzione LOADER.
Cassetta BBC: Battete CHAIN "" e premete il tasto di ritorno al margine.
Se avete un'unità disco collegata battete prima *TAPE.
Cassetta MSX: BLOAD "CAS:", R

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO – Disco

Amiga e Atari ST: Inserite il disco ed accendete la macchina
IBM PC: Caricate con MS-DOS, ottenuta la A› inserite il disco e battete KLAX
Disco Commodore 64: Battete: LOAD"*",8,1
Disco Amstrad CPC: Battete | CPM (il simbolo | si ottiene premendo il tasto delle SHIFT ed il tasto '@')
Disco Spectrum +3: Utilizzate l'Opzione LOADER
Disco BBC: Tenete premuto il tasto delle SHIFT e premete il tasto BREAK.